

PaCE Man

Manual de Usuario

Oscar Araya Garbanzo - 2018002998
Saymon Astúa Madrigal - 2018143188

I Semestre
Año 2020

Lenguajes, compiladores e intérpretes

Área académica de Ingeniería en Computadores

Instituto Tecnológico de Costa Rica

TEC | Tecnológico
de Costa Rica



¡Bienvenido a PaCE Man! Al descargar el archivo PaCEMan.zip, usted tendrá acceso a la versión actual del videojuego PaCE Man, donde podrá entretenerse y pasar un rato muy divertido.

Primeramente, será necesario que su computadora cuente con el entorno de desarrollo de JAVA en una versión preferiblemente actualizada del mismo. Acceda a <https://www.java.com/es/download/> y la página automáticamente le detectará el sistema operativo que esté utilizando y le mostrará la última versión disponible. Ahora solo queda seguir las instrucciones de dicha página.

Todas las descargas de Java

Si desea descargar Java para otra computadora o sistema operativo, haga clic en el enlace que aparece a continuación.
[Todas las descargas de Java](#)

Informar de un problema

¿Por qué siempre se me redirecciona a esta página cuando visito una página con una aplicación Java?
» [Más información](#)

Descarga gratuita de Java

Descargue Java para su computadora de escritorio ahora

Version 8 Update 261
Fecha de lanzamiento: 14 de julio de 2020

Actualización importante de la licencia de Oracle Java

La licencia de Oracle Java ha cambiado para las versiones publicadas a partir del 16 de abril de 2019.

El nuevo [acuerdo de licencia de Oracle Technology Network para Oracle Java SE](#) es sustancialmente diferente a las licencias de Oracle Java anteriores. La nueva licencia permite ciertos usos, como el uso personal y de desarrollo, sin coste alguno (aunque podría haber otros usos autorizados en licencias de Oracle Java anteriores que ya no estén disponibles). Revise las condiciones con atención antes de descargar y utilizar este producto. Puede consultar las preguntas frecuentes [aquí](#).

La licencia comercial y el soporte están disponibles con una [suscripción de Java SE](#) de bajo coste.

Oracle también ofrece la última versión de OpenJDK con la [licencia pública general](#) de código abierto en jdk.java.net.

Descarga gratuita de Java

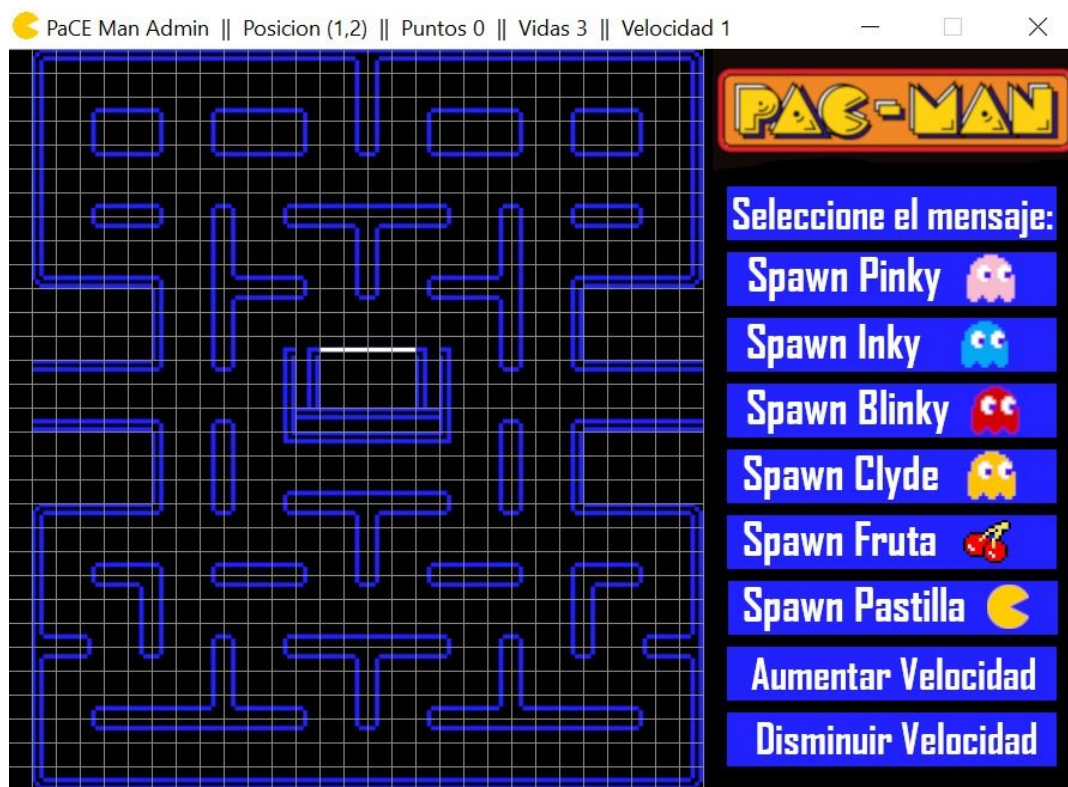
También deberá asegurarse de utilizar Windows, preferiblemente la versión 10, ya que parte del programa fue compilado en dicho sistema operativo, específicamente la parte desarrollada en el lenguaje de programación C. Si no está seguro/a de si posee el compilador para el lenguaje de programación C, puede consultar: <https://platzi.com/tutoriales/1469-algoritmos/1901-como-instalar-gcc-para-compilar-programas-en-c-desde-la-consola-en-windows/>

En cuanto al hardware del equipo computacional, al ser un programa que se divide en servidor, cliente y cliente observador, tendrá que tener en cuenta:

- Si se corren las tres partes del programa en un mismo equipo: se recomienda que el equipo tenga bastante memoria RAM instalada, al menos 8GB y un procesador comparable con el Intel Core i3 o superiores. Esto para evitar cualquier inconveniente.
- Si las partes del programa se corren en diferentes equipos: en este caso el consumo de recursos es bastante bajo en cada una de las partes y se entiende que prácticamente cualquier computador actual cuenta con el hardware suficiente para ejecutarlos.

Una vez que se cumplan todos los requerimientos mencionados anteriormente solo queda seguir los pasos a continuación:

1. Abrir el ejecutable “PaCE Man Administrador.jar”



Se le desplegará una interfaz gráfica como la de la imagen anterior. La misma cuenta con una representación del mapa de PaCE Man cuadriculada para un uso más sencillo y también cuenta con ocho botones los cuales tienen imágenes para hacerlos más intuitivos, con funcionalidades que se explicarán a continuación:


Spawn Pinky: su uso es muy sencillo, al hacer click sobre este botón, un nuevo fantasma Pinky aparecerá en la pantalla del cliente que esté jugando en ese momento, específicamente en la casa fantasma, en el centro del mapa.

Spawn Inky: crea un fantasma Inky en la pantalla del cliente, específicamente en la casa fantasma, en el centro del mapa.

Spawn Blinky: crea un fantasma Blinky en la pantalla del cliente, específicamente en la casa fantasma, en el centro del mapa.

Spawn Clyde: crea un fantasma Clyde en la pantalla del cliente, específicamente en la casa fantasma, en el centro del mapa.

Spawn fruta: para este botón primeramente habrá que hacer click en algún cuadro del mapa para saber en qué parte se quiere poner la fruta. Si la posición que se selecciona no es válida, se le indicará en la interfaz de la siguiente forma:

 PaCE Man Admin || Posicion NO PERMITIDA || Puntos 0 || Vidas 3 || Velocida... — □ ×

Una vez se seleccione una posición válida, se hace click sobre el botón Spawn Fruta y en la pantalla del cliente aparecerá una fruta en esa posición seleccionada.

Spawn pastilla: Funciona igual que Spawn fruta, se debe seleccionar una posición dentro del mapa y luego hacer click sobre el botón Spawn pastilla.

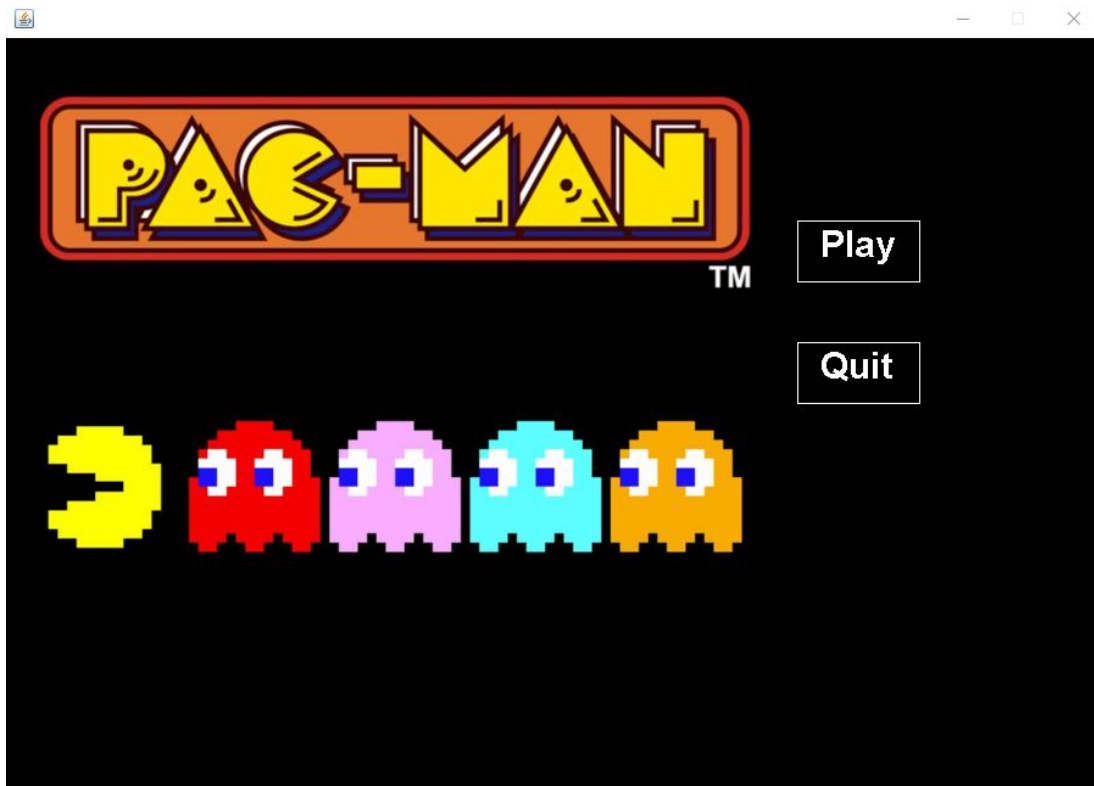
Aumentar velocidad: al hacer click sobre este botón, todos los fantasmas en la pantalla del cliente se moverán más rápido. Pero existe un límite y este se indicará en la interfaz de la siguiente manera:



Dismunuir velocidad: al hacer click sobre este botón, todos los fantasmas en la pantalla del cliente se moverán más lento. Pero de igual forma existe un límite para esto y se muestra de la siguiente manera:



2. Ejecutar el archivo "PaCE Man Cliente.jar".



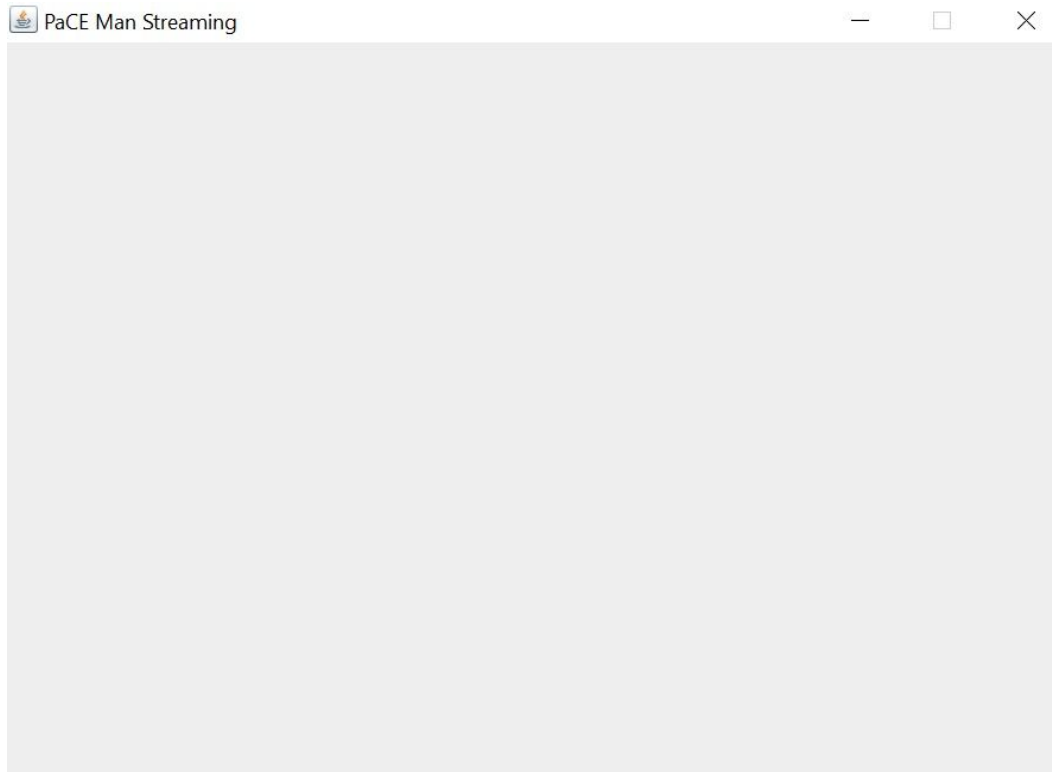
En pantalla verá un menú sencillo con dos botones, uno para iniciar el juego y otro para salir de este.

Si se le da click al botón “Play” el juego comenzará y se verá de la siguiente manera:



En este momento lo único que queda es usar las flechas arriba, abajo, izquierda y derecha de nuestro teclado para poder controlar al personaje PaCE Man. ¡A disfrutar!

3. Ejecutar “PaCE Man Espectador.jar”.



En principio verá una pantalla en blanco, pero en cuanto se comience a jugar, verá como la partida es visualizada en esta ventana.

Si bien es cierto esta funcionalidad no es obligatoria para poder usar el juego, si es una funcionalidad que posee el programa y es interesante probarla al menos una vez.

IMPORTANTE: Por favor, no mover ningún archivo del programa fuente, ya que esto puede ocasionar fallos en la ejecución del mismo.